X68000

# Galaga '88

# ギャラガ'88 for X68000
# 取扱説明書



PROGRAM ARRANGED BY DEMPA/T. SAEKI

この度は当社「X68000用ギャラガ'88」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本書はソフトを正しくご利用いただくための説明書です。ソフトをご利用になる前によくお読みください。

##  パッケージ内容 

商品のパッケージ内には以下のものが同梱されています、ご確認ください。

- ●本取扱説明書
- ●5インチ・フロッピーディスク（ソフト本体、AとBの2枚）
- ●ユーザーズ・カード
- ●サポート・カード

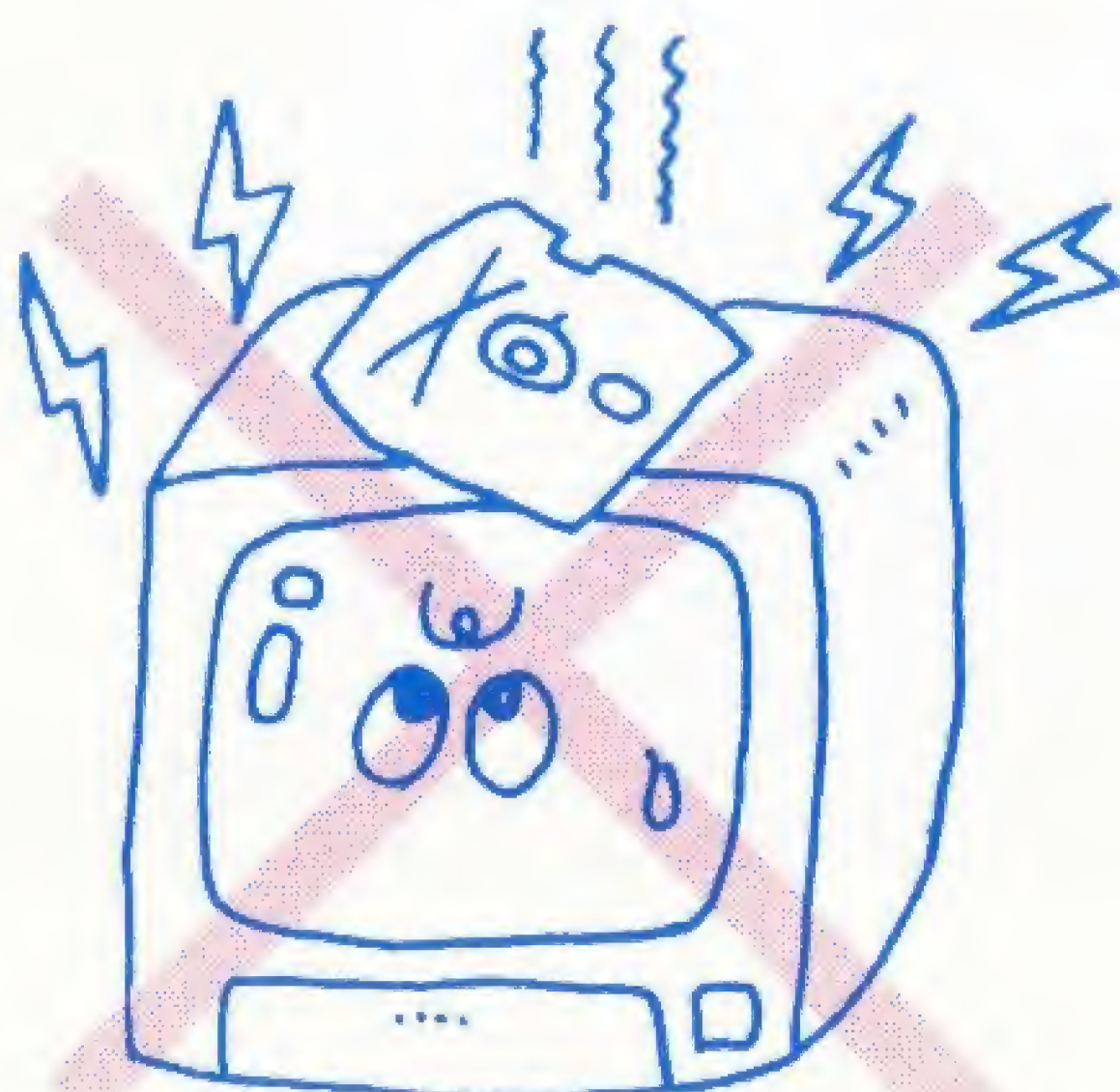
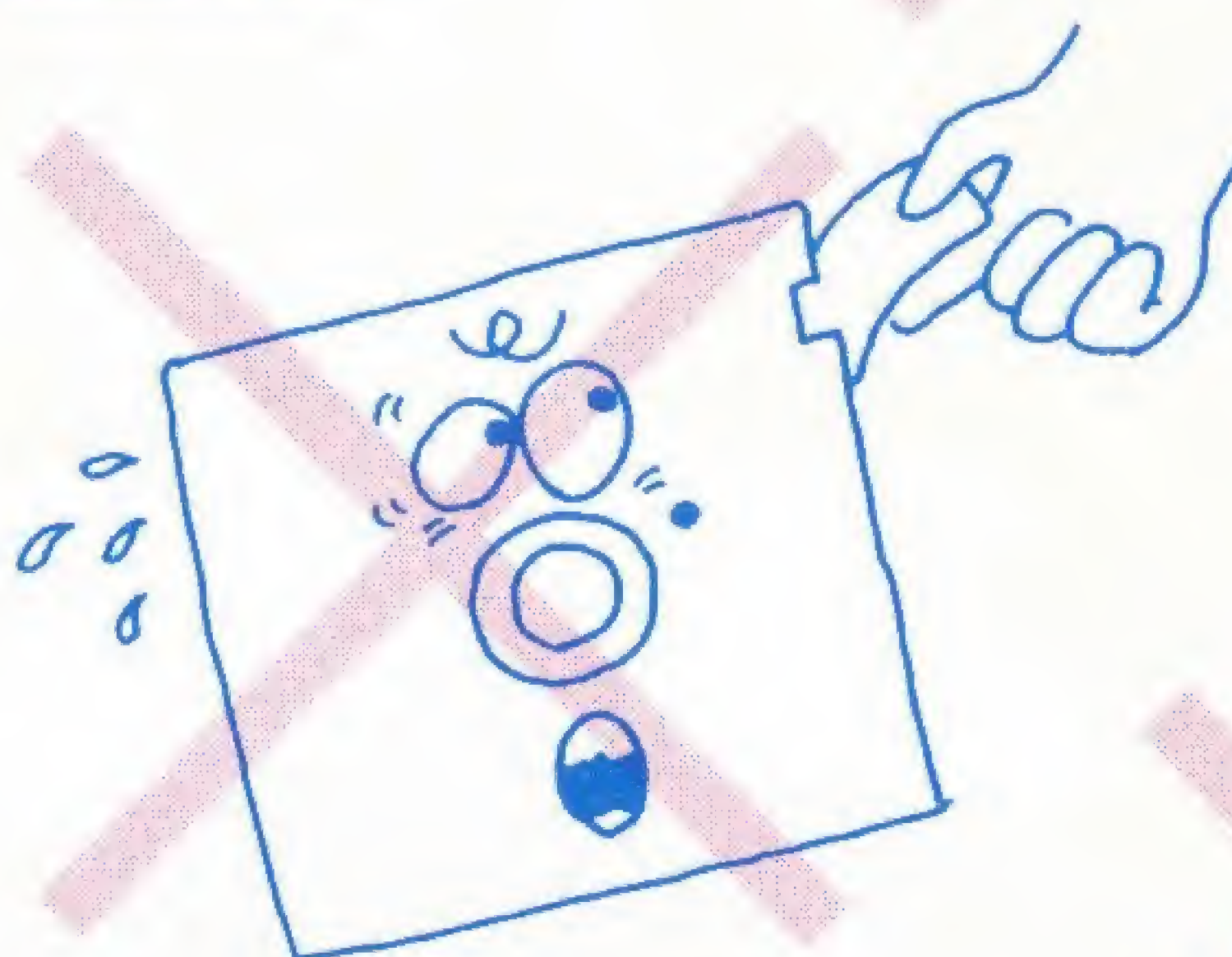
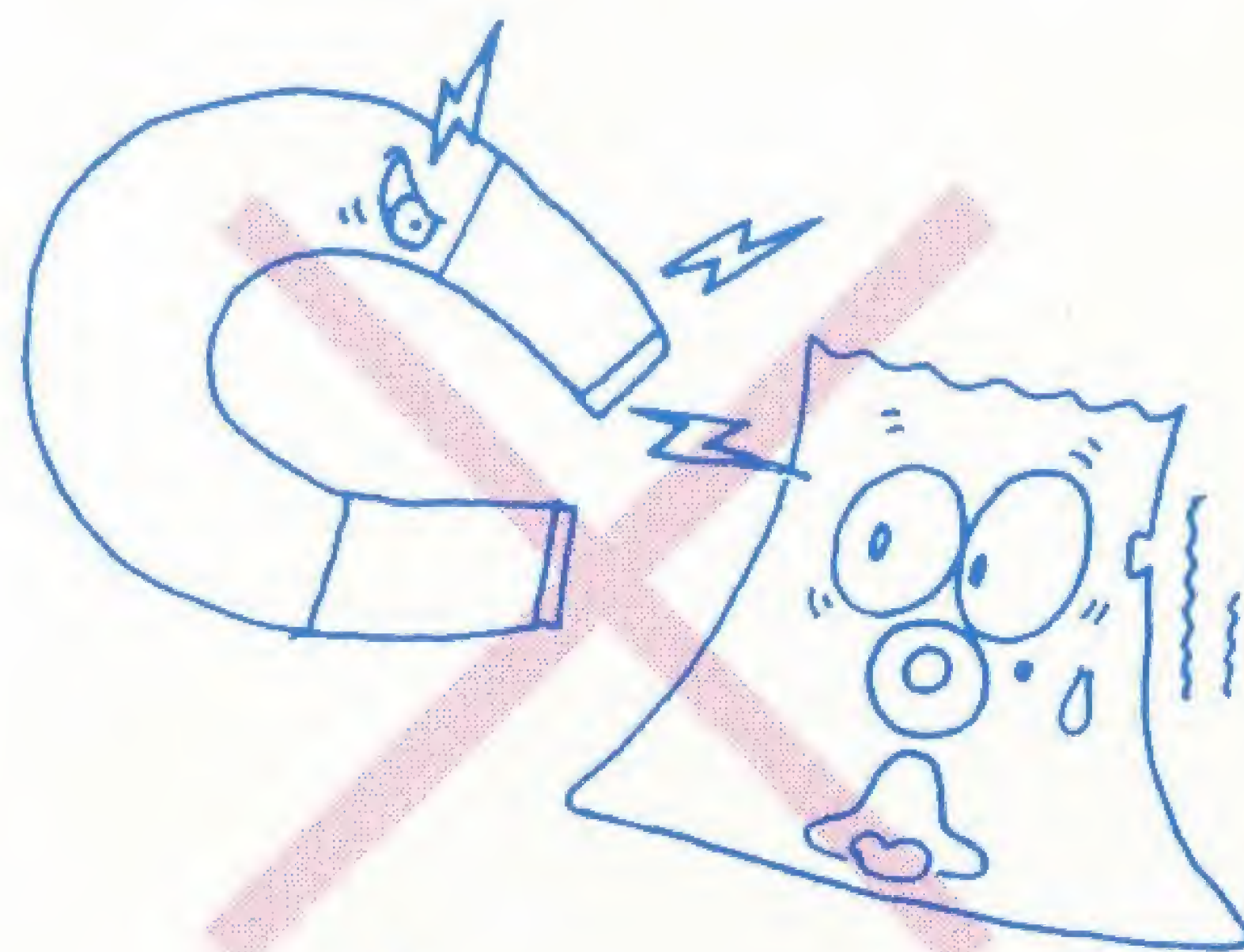
ユーザーズ・カードは、必要事項を記入して投函してください。後のユーザー・サポート、次回作の参考などに利用させていただきます。

サポート・カードは、万一、商品（ソフト）にトラブルが発生して、当社に修理を依頼する場合に必要になりますので、大切に保管しておいてください。

## フロッピーディスク取扱上の注意

●ディスクの磁性面を汚損すると機械が内容を読み取れなくなることがあります。指などが触れないよう取扱に注意してください。

●磁力のあるものを近づけたり、テレビなど強い磁気を発生するものの上に置くと、磁気の影響でディスクの記録内容が破壊される恐れがあるので、おやめください。

●ディスクのライト・プロテクト・シールは、はがさないでください。

# ロード方法

X68000本体とモニターの接続を確かめて、電源を入れてください。

ディスクAをドライブ0、ディスクBをドライブ1に正しくセットしてください。ゲームは自動的にスタート(オート・スタート)します。

※ゲーム中にもアクセスする必要があるので、ディスクを抜かないでください。

## HDを使用している方へ

起動時ハードディスクから立ち上がるように設定されている場合、本ソフトは、そのままでは動作しません。OPT.1 キーを押しながら、電源投入またはリセットする等の方法を使って、フロッピーディスク・ドライブから起動させてください。

# ステレオ対応について

本ソフトではBGMばかりでなく、敵の飛来音などもステレオで表現しています。アンプやラジカセと接続して外部スピーカーを鳴らしたり、ヘッドホンをつないで、より迫力のある音をお楽しみください。

# ストーリー

宇宙歴082682。死滅したはずのギャラガ軍団が再び宇宙の平和を脅かした。銀河連邦軍は、神出鬼没のギャラガ軍に劣勢を強いられていた。

最前線からは不思議な報告がなされた。軍団の中に新しい種族を見たというもの、交戦中に謎の物体を収容したというもの。しかし、帰港した艦はなかった。さらに、ギャラガの出現した空間には異変が起こっていた。あるはずの天体が姿を消し、見たこともない惑星が不気味な姿を現わしていたのだ。

異常な事態に、連邦軍戦闘指令官イエガーは、愛機ブレストファイターと共に戦線におもむいた。イエガーはデュアル攻撃の父と呼ばれ、かつてのギャラガ軍との戦闘史に輝かしい戦歴を残した人だった。

戦線に復帰したイエガーは、次第に事の重大さに気づいていった。新たな種族が加わっていたのも謎だったが、戦闘中にギャラガ軍団が不思議な物体を放出した。3度に渡る波状攻撃を破り、逃げ回る軍団を倒した時、なんと軍団が消滅した空間に突如次元の穴が出現し、イエガーは愛機もろとも吸いこまれてしまった。

かつてギャラガ軍は確かに全滅した。しかし、次元を自由に移動できる能力を身につけたことにより、再びよみがえったのだ。

どこかの次元に敵本星が存在すると直感したイエガーは、ギャラガ復活の謎を調べるべく、ギャラガ星を目指して次元の旅に出た。

# ゲームの内容

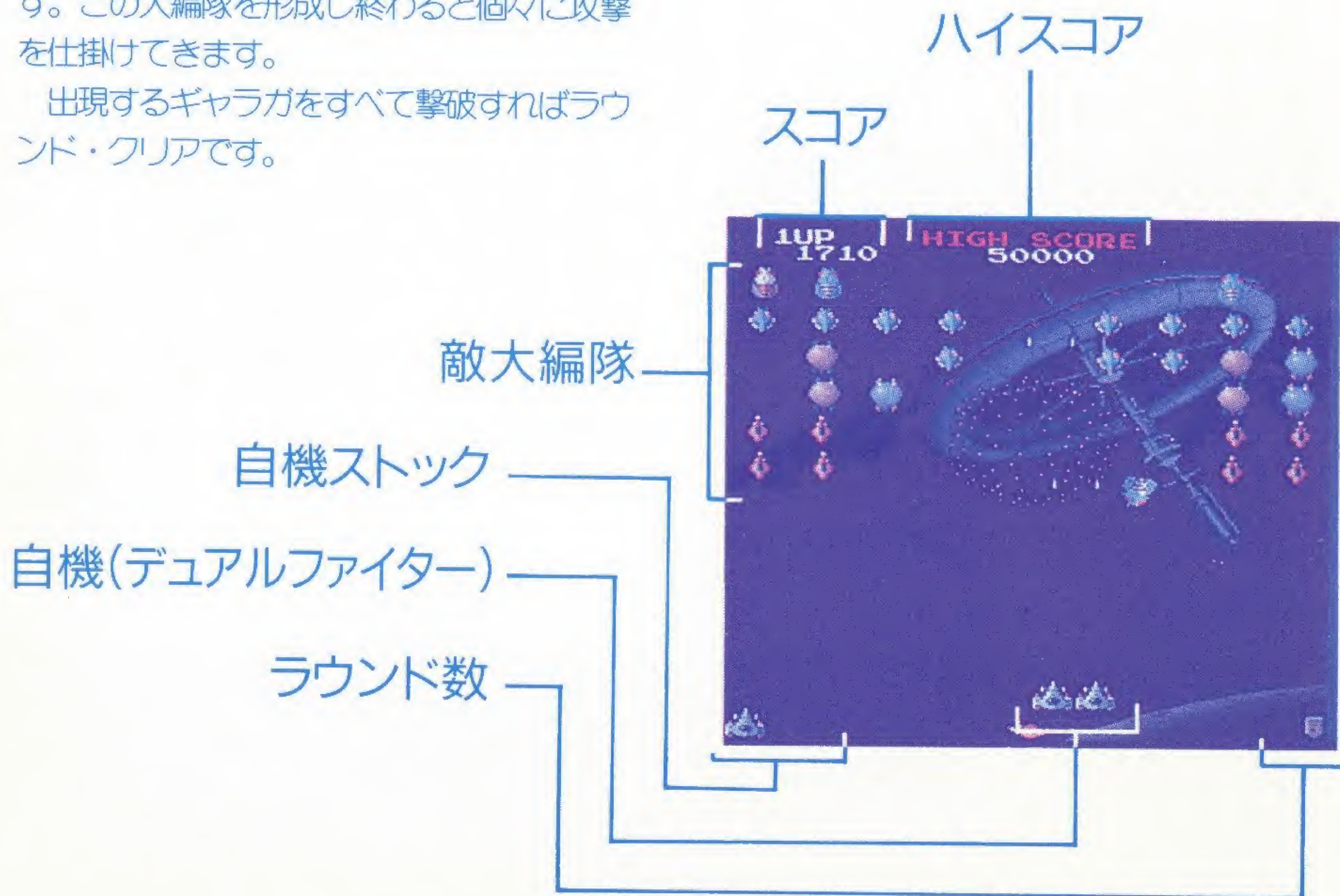
自機を左右にコントロールし、画面上に現われる敵ギャラガを撃ち落とすシューティング・ゲームです。多彩な敵の攻撃をかわし、パワーアップとテクニックを駆使して、ギャラガ星を目指します。

## ラウンド構成

ラウンドは3種類あって、「通常ラウンド」、「ギャラクティック・ダンシング・ラウンド」、「スクロール・ラウンド」、に分類できます。

### ●通常ラウンド●

通常ラウンドは固定画面で、始めにギャラガの編隊が次々に登場して大編隊を形成します。この大編隊を形成し終わると個々に攻撃を仕掛けてきます。

出現するギャラガをすべて撃破すればラウンド・クリアです。

## ●ギャラクティック・ダンシング・ラウンド●

これも固定画面で、逃げ回る敵を追撃するラウンドです。敵はまったく攻撃してこないで、BGMにあわせて優雅に舞いながら逃げて行きます。BGMが終わり、敵がいなくなってしまうとラウンド終了です。撃ち落とした敵の数によって、ボーナス得点が入ります。

ギャラクティック・ダンシング・ラウンド

## ●スクロール・ラウンド●

画面がスクロールしていき、次々に敵が攻撃を仕掛けてきます。隕石群や氷塊などの障害物も飛んできます。途中には大編隊の攻撃もあります。ラウンドの最後に巨大ボスとの対決になります。

スクロールラウンド

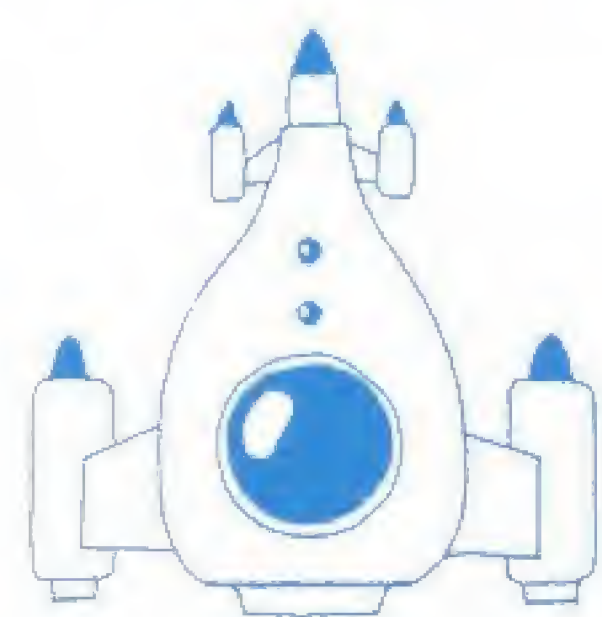
各ラウンドを組み合わせて3〜4面でまとめて「1ターン」とし、さらに各ターンには別の次元が存在していて、下図のような世界を構成しています。

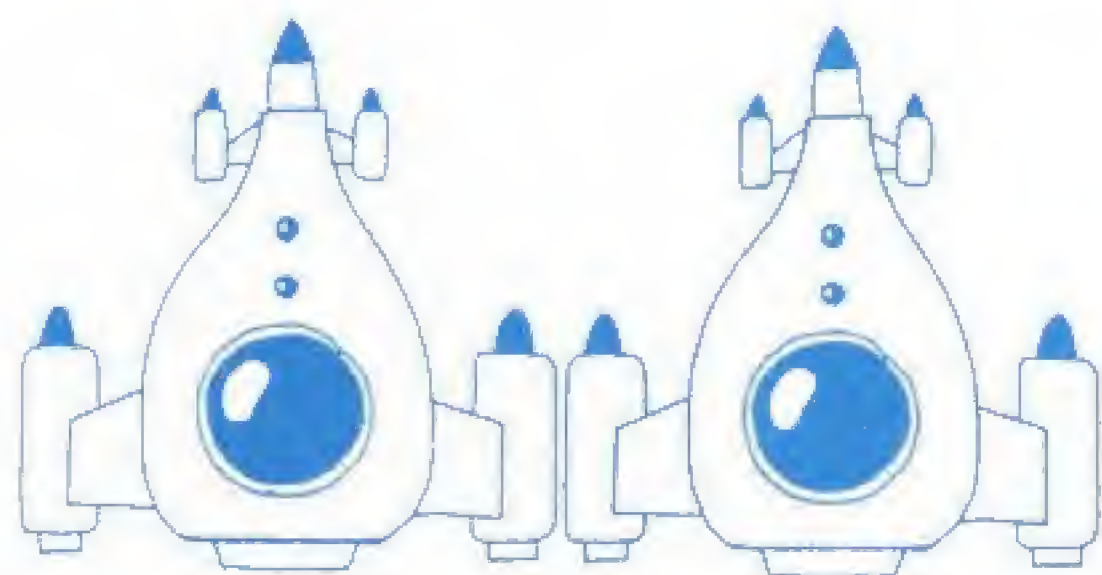
ギャラガ'88の世界

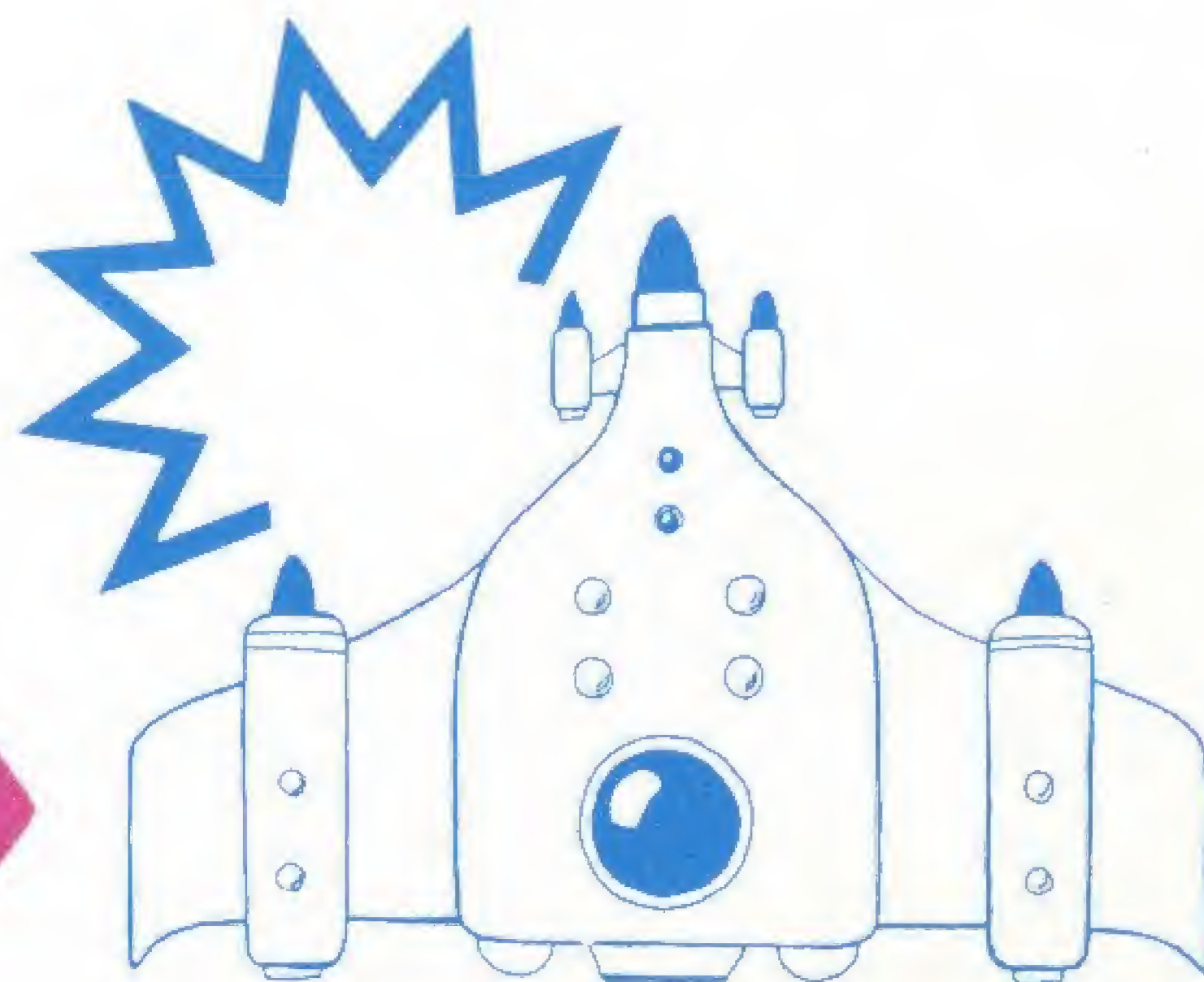
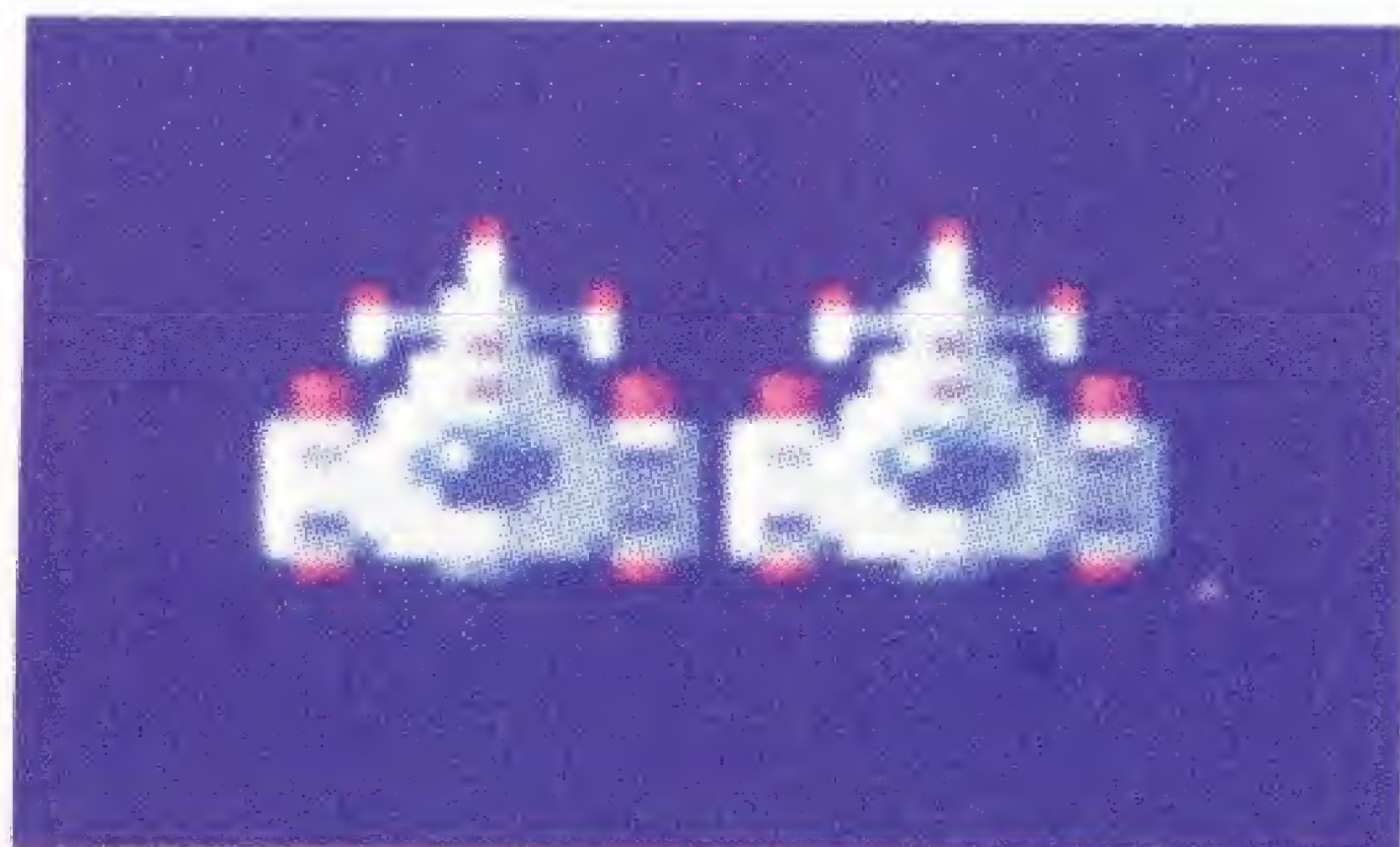
※ディメンション・ワープするたびに上のディメンションへ上がっていく。
つまり、進める方向は右か右上に限られる。

# 捕虜とデュアル攻撃

敵の大編隊から旗艦が攻撃を仕掛けてくるとき、トラクタービームを発射してくることがあります。このビームにファイターが触れると吸い上げられて敵の捕虜(ほりょ)になってしまいます。

この捕虜を連れた旗艦を飛行中に撃ち落とすと捕虜を奪い返して合体することができます。

シングル・ファイター

シングルの捕虜(赤)を取り返せば……

デュアルファイターに。

デュアルの捕虜(青)を取り返せば……

トリプルファイターになる。

デュアル・ファイター

トリプル・ファイター

# ディメンション・ワープ

ゲーム中に敵キャラクターや障害物から、謎の物体が放出されることがあります。これを二つ取ってそのターンをクリアすると、次元の裂け目が現われ、別次元へ飛ばされてしまいます。(ディメンション・ワープ) ディメンションが変わると敵の種族が変わって、攻撃パターンも変化します。

ワープ・アイテム

ディメンション・ワープ

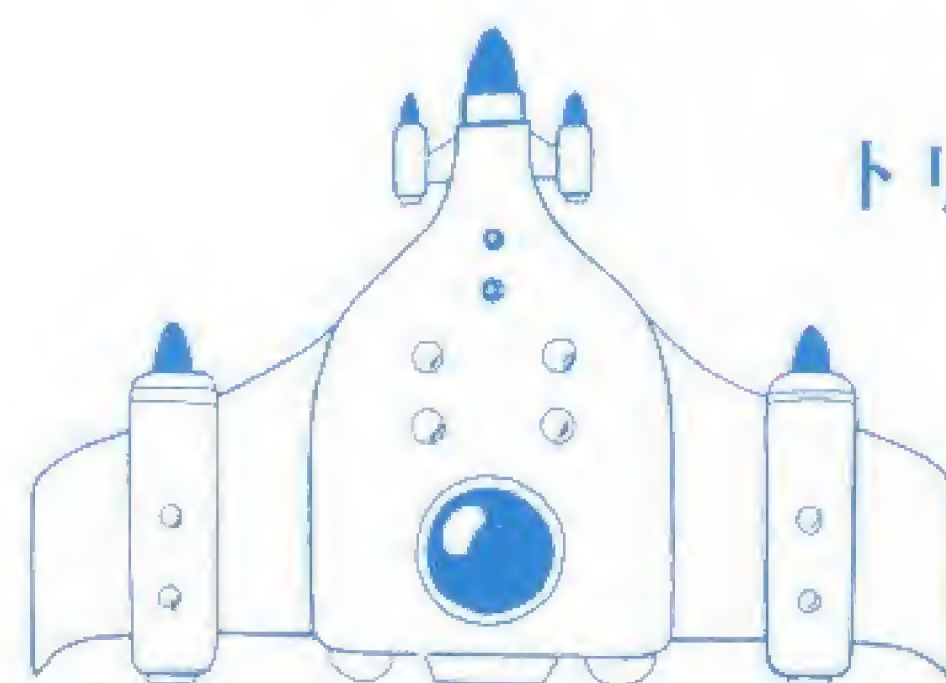
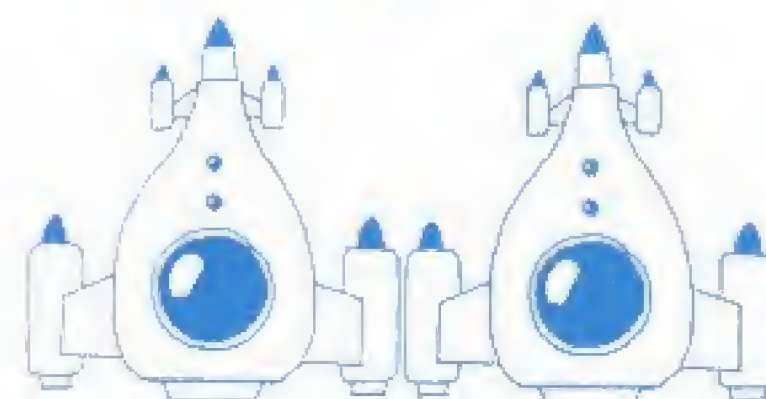
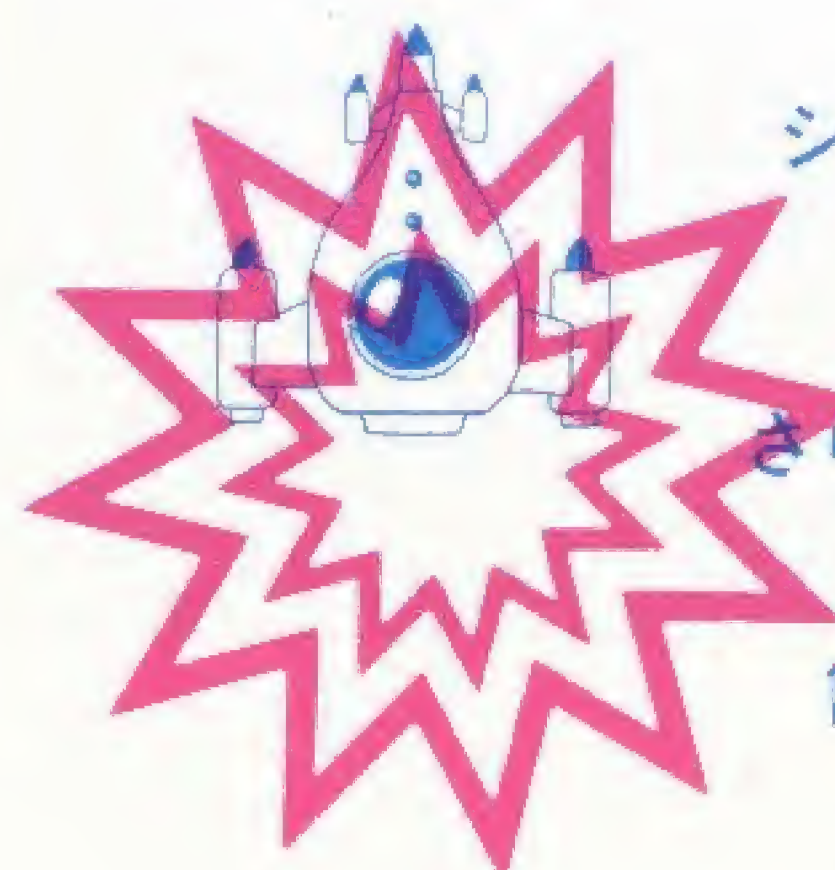
# ミス＆ゲームオーバー

敵の攻撃にやられたり、体当りや障害物にぶつかってしまうと1ミスになります。合体攻撃をしているときには1段階レベルが下がり、シングル・ファイターのときはストックを1機失います。ストックがなくなれば当然ゲームオーバーです。

ゲームオーバー後にプレイヤーの成績と通過したディメンションのコースが表示されます。

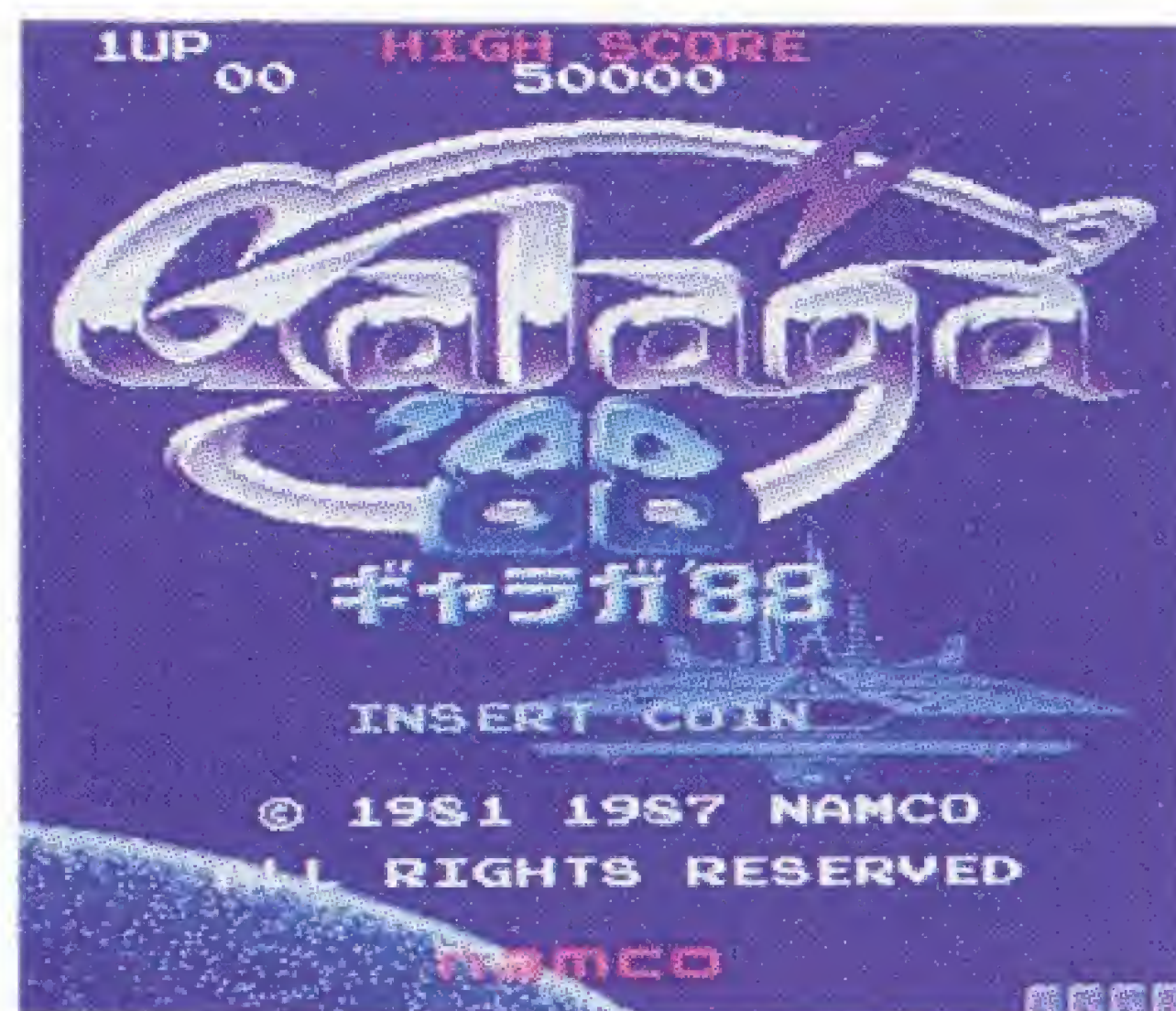
また、ハイスコアなら、ネーム登録もできます。

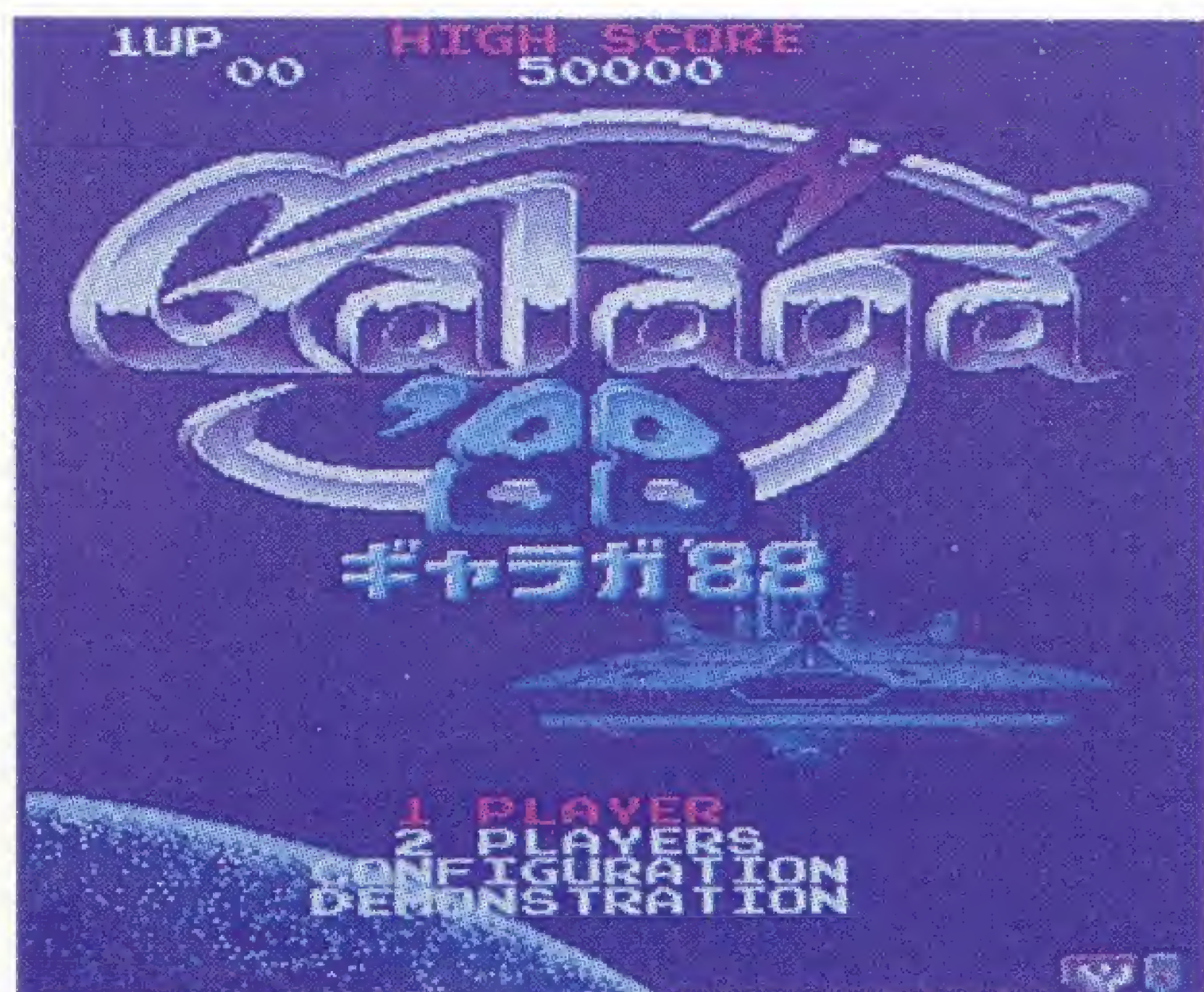
プレイ結果表示

ネーム登録

# HOW TO PLAY

## ゲーム・スタート

ゲームのロードが終わるとデモンストレーションが始まります。

このデモ中にスペース・キーか、ジョイスティックのボタンを押すと、メニュー画面になり、次の項目が表示されます。

タイトル・デモ

| | |
|---|---|
| 1 PLAYER | 一人でプレイします。 |
| 2 PLAYERS | 二人交互プレイです。 |
| CONFIGURATION | コンフィグレーション・モードに移ります。 |
| DEMONSTRATION | デモにもどります。 |

メニュー画面

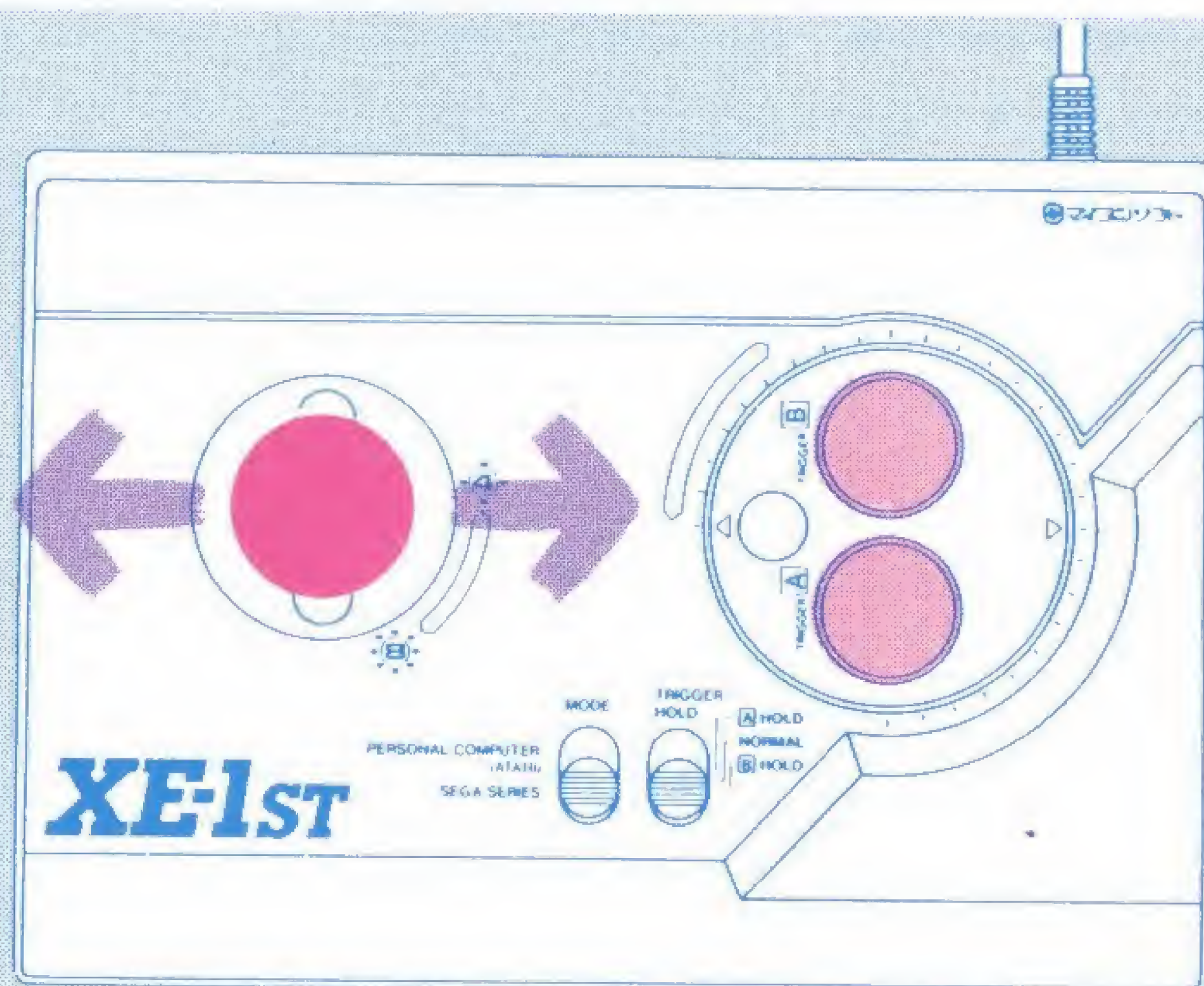
ジョイスティックまたはカーソル・キーの上下でいずれかを選択し、Aボタンまたはスペース・キーで決定してください。"1PLAYER"または"2PLAYERS"で、ゲームがスタートします。"CONFIGURATION"は後述する項目をごらんください。

# 操作方法

ファイターは左右2方向の移動と、ショット（弾を発射する）ができます。操作はジョイスティックかキーボードを使用します。

●キーボードの操作●

左右移動…………………………　←4　6→

ショット…………………………　スペースキー

ポーズ、一時停止………………ESC

（ポーズの解除はスペースキーか、トリガーでも可能です）
なお15kHzモードでは、ポーズ中にスティックの上下で画面がスクロールして、ふだん隠れている部分が見られるようになっています。

# エクステンド

設定されたスコアをこえる度に1機ずつファイターが増えます。このスコアの設定にはA～Dの4つのパターンが用意されていて、【コンフィグレーション・モード】で選ぶことができます。

| | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|
| 1回目 | 50000 | 40000 | 40000 | 50000 |
| 2回目 | 140000 | 120000 | 120000 | 140000 |
| 3回目 | 300000 | 240000 | 240000 | |
| 4回目 | 480000 | 360000 | | |

## コンティニュー

コンフィグレーション・モードで、“CONTINUE”を“ON”にしておくと、ゲームオーバーの後にカウントダウンが出て、そのときにスペースまたはトリガーを押せば継続プレイができます。

※なお、最終ターンではコンティニューができなくなります。気をつけましょう。

コンティニュー・カウントダウン

# ワンポイント・メモ

## ●合体攻撃を有効に使おう！●

ときにはわざと捕虜になるのも有効だけど、捕まっている仲間を撃ってしまったり、敵が待機中に撃ってしまったりしないように注意しよう。

## ●ピンクのアイテム？●

あるきまった場面で出現するピンクのアイテムは、ファイターを一気にトリプルの状態にしてくれます。ぜひ取りましょう。ラウンドの最後の敵を倒すときは要注意です。

## ●アイテムの出し方は？●

ラウンド・スタート時にでる障害物を破壊したり、合体攻撃を仕掛けてくる敵を撃ち落としたときに出ることがあります。アイテムを取った瞬間は無敵状態になるので、有効に利用しましょう。

## ●Gyalactic dancin'●

逃げる敵を追撃するのですが、「無抵抗の敵を撃ち殺すのはなんだかかわいそう……」という声が聞こえてきそうです。でもそんな優しい心の持ち主にはなにかいいことがあるかも……

# ● コンフィグレーション・モード ●

メニュー画面で“CONFIGURATION”を選ぶとこのモードになります。

ジョイスティックかキーボードを使って、次の9の項目を、プレーヤーの好みに合わせて設定することができます。

コンフィグレーション・モード

●FIGHTER 3〜5

ファイターのストック数が変更できます。

●RANK A,B,C

ゲームの難易度(A:易しい、C:難しい)

●CONTINUE ON/OFF

継続プレイの可否をきめます。

●EXTEND

ゲーム中、得点がある点を越えるたびにファイターのストックが1機増えますが、それらの点はここで変更することができます。A〜Dの4つのパターンが用意されているのでそのうちから選びます。(パターンの内容は、“エクステンド”の項目を参照)

●SELECT ON/OFF

ゲームスタート時に、自機をシングル・ファイターにするかデュアル・ファイターにして始めるか選べることができるようにします。ただし、ストック数は1機減ります。

●SOUND TEST n

効果音やBGMのテストができます。

●ARRANGE ON/OFF

DEMPAスタッフによるアレンジモードのゲームができます。どんな内容かは見てのお楽しみ。

●DISPLAY MODE 15kHz/31kHz

ディスプレイの解像度を変えることができます。15kHzと31kHzが選べるので好きな方に設定してください。画面の表示幅と、BGMとゲームの同期が変わります。15kHzモードの方が同期があいやすいので、表示範囲に問題がなければ15kHZモードをお勧めします。

●EXIT

メニュー・モードに戻ります。

## TROUBLE

製品には万全を期しておりますが、万一ディスクのトラブル等がありましたら、以下の処理を行ってください。

**★プログラムがロードしない…**

プログラムが正常に動かなかったり、ロードできなかったりした場合は、もう一度取扱説明書のロード方法をよくお読みください。そしてもう一度お確かめください。それでもなお、プログラムが正常に動かない場合は、当社までディスクを、お送りください。チェックした後、不良の場合は新しい物とお取り替え致します。

**★ディスクを壊してしまった…**

もし、お客様の操作ミスなどで、ディスクが壊れた場合は、その壊れたディスクと、修理費として現金1,500円を当社までお送りください。新しい物とお取り替え致します。

※ご注意

●交換・チェックご希望の場合は、かならずサポート・カードに必要事項をお書きの上、ソフトと共に下記住所の「ユーザーサポート」係までお送りください。

●ユーザーズカードは記入の上、なるべくご返送下さい。ユーザーズカードが返送されていないと、上記のサポートを受けられない場合があります。

## お問合せについて

ゲームを進めて行くにつれて、どうしてもわからない事や、疑問に思う事が幾つか出てきた場合は、ヒントなどお答えいたしておりますので、往復ハガキに、機種、ソフト名、質問内容をお書きの上、下記住所の「ソフトの質問」係までお送りください。

なお、電話でのお問い合せはご遠慮ください。

プログラム：佐伯　毅彦
ミュージック・プログラム：GORRY
BGMアレンジ、作曲：磯田　健一郎
アレンジ・キャラクター：Hyper 滅吐
K村
(オリジナル©㈱ナムコ)
マニュアル作成：K村

発売元

電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15